

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-2
1.3 Batasan Masalah	I-3
1.4 Maksud dan Tujuan	I-3
1.5 Kegunaan atau Manfaat	I-3
1.6 Metodologi Pengumpulan Data	I-4
1.7 Metodologi Pengembangan Sistem	I-5
1.8 Sistematika Penulisan	I-6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Multimedia.....	II-1
2.2 Definisi <i>Game</i>	II-2
2.3 Jenis dan <i>Genre Game</i>	II-2
2.4 <i>Game</i> Edukasi	II-4
2.5 Bahasa Inggris.....	II-5
2.6 Model ADDIE.....	II-5
2.7 <i>Unifed Modeling Language</i> (UML).....	II-12
2.7.1 Bagian-bagian UML	II-12

2.8 Unity	II-15
2.9 Photoshop.....	II-16
2.10 CorelDRAW	II-16
2.11 Kuisisioner Skala Likert	II-17
2.12 Pengujian <i>BlackBox</i>	II-21

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Tahap Analisis	III-1
3.1.1 Deskripsi Aplikasi yang Dibangun	III-1
3.1.2 Perbandingan <i>Game</i>	III-2
3.1.3 Penentuan Materi	III-4
3.1.4 Penentuan Media Pembangunan Aplikasi	III-4
3.2 Tahap Desain (<i>Design</i>) dan Pembangunan (<i>Development</i>)	III-5
3.2.1 Pengumpulan Materi.....	III-5
3.2.2 <i>Use Case Diagram</i>	III-5
3.2.3 Definisi <i>Actor</i>	III-6
3.2.4 Definisi <i>Use Case</i>	III-6
3.2.5 Skenario <i>Use Case</i>	III-7
3.2.6 <i>Class Diagram</i>	III-12
3.2.7 <i>Story Board</i>	III-12
3.2.8 <i>Sequence Diagram</i>	III-14
3.2.9 Perancangan <i>User Interface</i>	III-16

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Lingkungan Implementasi	IV-1
4.1.1 Lingkungan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	IV-1
4.1.2 Lingkungan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	IV-1
4.2 Implementasi Antar Muka (<i>Interfaces</i>).....	IV-2
4.2.1 Tampilan <i>Scene</i> Menu Utama.....	IV-2
4.2.2 Tampilan Pilih Stage.....	IV-3
4.2.3 Tampilan <i>Scene Gameplay</i>	IV-3
4.2.4 Tampilan <i>Stage</i> Berhasil.....	IV-5
4.2.5 Tampilan <i>Game Over</i>	IV-6

4.3 Pengujian Sistem <i>Black Box</i>	IV-6
4.4 Evaluasi	IV-9
4.4.1 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Gambar dan <i>User Interface</i>	IV-11
4.4.2 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Musik.....	IV-12
4.4.3 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Ketertarikan <i>Gameplay</i>	IV-13
4.4.4 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Kesulitan.....	IV-14
4.4.5 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Ketertarikan Untuk Mempelajari Bahasa Inggris.....	IV-15
4.4.6 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Pengembangan Perangkat	IV-16
4.4.7 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Pemahaman Bahasa Inggris	IV-17
4.4.8 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Penulisan Bahasa Inggris	IV-18
4.4.9 Tingkat Respon Penilaian Terhadap Pengucapan Bahasa Inggris	IV-19

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	V-1
5.2 Saran	V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN